CINECLUB NUCLEO **www.cineclubnucleo.com**	Temporada Nº **60** Exhibición Nº **7724 7725**
Con el apoyo del INCAA y la gerencia de Espacios INCAA	
□ Fundado por Salvador Sammaritano □ Fundación sin fines de lucro □ Miembro de la Federación Argentina de Cine Clubes □ Miembro de la Federación Internacional de Cine Clubes □ Declarada de interés especial por la Legislatura de la Ciudad de Bs. Aires	Cine **ESPACIO INCAA** **CINE GAUMONT**

Usted puede confirmar la película de la próxima exhibición llamando al 4825 4102 o escribiendo a: **ccnucleo@hotmail.com**	Buenos Aires, miércoles 17 de julio de 2013
	Todas las películas que se exhiben deben considerarse **Prohibidas para menores de 16 años**

VEA CINE EN EL CINE – VEA CINE EN EL CINE - VEA CINE EN EL CINE

METEGOL

(Argentina / España - 2013)

Dirección: JUAN JOSÉ CAMPANELLA. *Argumento:* sobre una historia breve de Roberto Fontanarrosa. *Guión:* RJuan José Campanella, Gastón Gorali, Eduardo Sacheri. *Dirección de fotografía*: Félix Monti. *Música original*: Emilio Kauderer. *Montaje*: Juan José Campanella, Abel Goldfarb. *Sonido:* Rubén Piputto. *Dirección de arte*: Mariano Epelbaum, Nelson Noel Luty. *Elenco*: Juan José Campanella (Eusebio), Diego Ramos (Grosso), Pablo Rago (Capi), Axel Kuschevatzky (Intendente), David Masajnik (Amadeo), Lucía Maciel (Laura), Mariana Otero (Joven Grosso), Marcos Mundstock (Ermitaño), Diego Mesaglío, Miguel Ángel Rodríguez (Capitán Liso), Fabián Gianola (Beto), Sebastián Mogordoy (El Pulpo), Ernesto Claudio (cura), Natalia Rosminati (Maty), Horacio Fontova (Loco), Coco Sily (Manager), Roberto Kim (Coreano), Ezequiel Cipols (Malparitti I), Gabriel Almirón (Malparitti II), Lucila Gómez (Carmiño), Luciana Falcón (Joven Amadeo), Federico Cecere (Cordobés), Igor Samoilov (Bielorruso), Diego Gatto (Arquero Liso), Alejandro Piar (Milton). *Producción:* Javier Beltramino, Juan José Campanella, Ricardo Freixa, Mercedes Gamero, Gastón Gorali, Axel Kuschevatzky, Mikel Lejarza, Jorge Estrada Mora, Manuel Polanco, Modesto Rubio, Pepe Torrescusa. *Producción ejecutiva*: Gustavo Ferrada, Iván Kozicki, Eva Muslera, Roberto Schroeder. *Productoras*: 100 Bares, 369 Productions, Antena 3 Films, Catmandu Branded Entertainment, Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales (INCAA), Instituto de Crédito Oficial (ICO), Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales (ICAA), JEMPSA, Ministerio de Cultura, Plural – Jempsa, Prana Animation Studios, Televisión Federal (Telefe). *Duración*: 90’.

Este film se exhibe por gentileza de 100 Bares y U.I.P. Argentina

El Film

Veinte millones. “Bueno, nunca se sabe exactamente, porque se sigue gastando, en copias, en lanzamiento, acá y en España. Serán 18, o tal vez 22, digamos 20 para redondear.” El que estima cifras es Juan José Campanella, y los 20 millones son los dólares que costó su nueva película, Metegol, que tras una producción que demandó cinco años se estrena el próximo jueves. En cualquier caso, es un número sin precedentes en el cine argentino. Tampoco es que su costo sea lo único que importe de Metegol, pero se hace inevitable hablar del tema, porque se trata de una apuesta grande por poner a prueba un sistema de producción, local pero con proyección internacional. Un sistema de producción y de comercialización, o mejor dicho, de difusión. Metegol se estrena con una intensiva campaña promocional, que incluye, como las superproducciones de animación norteamericanas, una campaña televisiva, varios afiches distintos que presentan a los diversos personajes de la película (entre ellos, el Capi, con la voz de Pablo Rago; el villano El Grosso, con la de Diego Ramos; o el Loco de Fontova), un álbum de figuritas, promociones con cadenas de venta de electrodomésticos y el lanzamiento simultáneo de varios libros destinados al público infantil, con nuevas historias de estos mismos personajes, escritos por Eduardo Sacheri. No es mero chovinismo (el viejo y en general imitativo “acá también puede hacerse”), sino, en conjunto, la puesta en práctica de un tipo de realización “competitiva”, que, de funcionar, podría abrir varias posibilidades interesantes.
Ahora bien, ¿qué posibilidades tiene una película llamada Metegol en países donde el fútbol no es el fenómeno masivo que es en Argentina? Para Campanella hay una clave: que no es una película que trate estrictamente sobre fútbol, insiste, ni siquiera sobre el metegol. Lo cual nos devuelve a una pregunta que ya le hicieron mil veces: ¿cómo es eso de que el director de un film sobre un club de barrio (**Luna de Avellaneda**), de una secuencia impactante y comentada hasta el hartazgo de un partido en la cancha de Huracán –la de El secreto de sus ojos– y ahora de Metegol, no sepa nada de fútbol, ni le interese?
“Cuando digo que no me gusta el fútbol –explica Campanella–, también pienso que de tanto analizarlo para esta película, empecé a descubrir un poco la belleza del deporte bien jugado. Pero en el fondo quizá no me interesaba porque nunca supe hacerlo bien, y el fútbol es algo que padecí desde chico: siempre fui un patadura, me mandaban al arco, y me elegían último en el pan-y-queso, era medio ¿y a Juan quién se lo banca? Pero lo que yo digo es que la película, aunque tiene fútbol, no es de fútbol; en el mismo sentido en que Rocky no es de boxeo y Casablanca no es de guerra. Es el contexto del mundo

en el que está, y sí, hay un partido climático, pero en el partido se juega menos un resultado de fútbol que cosas emocionales que tienen que ver con los personajes. En la película, de 94 minutos, hay dos minutos y medio de metegol, y unos nueve minutos de jugadas de fútbol. Lo que importa del fútbol para la película es el espíritu de la superación, de la camaradería, de la pasión, que es algo que Sacheri sabe transmitir muy bien."

Sacheri es Eduardo Sacheri, por supuesto, el autor de la novela *La pregunta de sus ojos* (en la que se basó **El secreto de sus ojos**) y ahora uno de los encargados de adaptar el breve cuento "Memorias de un wing derecho", del libro de Fontanarrosa El mundo ha vivido equivocado, para convertirlo en el guión de Metegol. Del cuento, un divertido monólogo en el que recién cerca del final descubrimos que el *wing* en cuestión que habla es un muñequito de metegol, queda la idea general del muñequito cobrando vida, algo del sentido del humor del escritor rosarino y alguna que otra frase. La película es más parecida a una suerte de Luna de Avellaneda para chicos, con sus protagonistas resistiendo la desaparición de su viejo y querido pueblo (con su viejo bar con metegol) a manos de una noción de "progreso" mal entendido, encarnado en este caso por un viejo habitante del pueblo devenido superestrella millonaria y global del fútbol (El Grosso).

"Era un desafío, por supuesto. Está esta frase instalada de que 'el fútbol es veneno para la taquilla', aunque eso es algo que no me importó nunca, porque también lo eran el Alzheimer y los clubes de barrio –dice Campanella–. En cuanto al deporte en el cine, el box sienta dos cosas especialmente importantes para el cine americano. Por un lado, la posibilidad dramática de revertir el resultado a último momento, de que el tipo que llega molido a golpes meta un golpe de suerte y tener a toda la audiencia gritando ¡uuuuh! Por otro, está toda la pelea del individuo, que es muy caro al cine americano. Películas como **Rocky I** y **VI** funcionan como espejo de la vida de Stallone: primero la de un tipo con hambre de llegar y luego la de un tipo que llegó y está en baja y no le atienden el teléfono en Hollywood; las dos son escritas desde el corazón. En ambas, el tipo no quiere ganar, quiere llegar, el resultado no es lo que importa: es el tipo de película de deporte en la que se juegan emocionalmente otras cosas. El problema con el fútbol es que hay que armar un equipo y después para revertir el resultado hay que pasar por el empate y todo esto lo dificulta dramáticamente: para emocionar con el partido de fútbol en el cine estás obligado a hacer que se jueguen otras cosas. Y creo que Sacheri es un maestro en ese sentido; de nuestros tres grandes maestros del cuento de fútbol, que son Fontanarrosa, Soriano y él, creo que no hay nadie como Sacheri para crear la épica del fútbol y que el resultado sea lo de menos."

Hasta cierto punto, puede pensarse en Metegol como una especie de Luna de Avellaneda para chicos, en tanto regresa a tópicos como el viejo barrio. "Yo sé que a veces mis películas se toman como que añoran un tiempo que no fue, pero no es tan así. Solo me gustaría que rescatemos algunas cosas, pero que haya hecho Luna de Avellaneda no significa que me gustan los clubes que se caen a pedazos, en los que te morís de frío; creo que también los viejos clubes de barrio se tienen que *aggiornar* a las nuevas necesidades. Yo no estoy defendiendo la decadencia; lo que defiendo es que exista un lugar de pertenencia. Me encantaría que fueran posibles cosas que no creo que sean un delirio, como que mi hijo pueda salir todavía a jugar a la pelota a la calle. No creo que eso sea una nostalgia ridícula. Pero si sé que hay adelantos sociales y tecnológicos que hay que abrazar."

"Y aquí estoy. Como siempre. Bien tirado contra la raya. Abriendo la cancha. Y eso no me lo enseñó nadie. Son cosas que uno ya sabe solo. Y meter centro o ponerle al arco como venga. Para eso son wines. No me vengan con eso de wing 'ventilador' o wing 'mentiroso' o las pelotas. Arriba y contra la raya." Así arranca el cuento de Fontanarrosa que el productor Gastón Gorali le acercó a Campanella un par de años antes de El secreto de sus ojos. Campanella ya lo conocía, pero hasta entonces no se le había pasado por la cabeza filmarlo. "Conocía todos los cuentos de Fontanarrosa, y había pensado en filmar alguno; ¿quién no? Pero uno de los más realistas, como 'Medieval Times', el del turista argentino que va al Medieval Times en Miami, y el del tipo que en la disco para viejos les pone tecno. Esos dos me hacen reír a carcajadas y creo que son muy cinematográficos. Pero a la mitad de mi almuerzo con Gastón para hablar del cuento ya le había dicho que sí. 'Memorias...' funciona como una inspiración para el personaje; del cuento queda el humor, el personaje del loco y algunas cosas más."

Tras un largo proceso de guión, la película fue creciendo hasta proporciones imprevistas. Los veinte millones. "Hacer una película así a Dreamworks le sale 160 palos, y a Pixar 200. Fue difícil. Las 50, 60 personas que llegamos hasta el final –porque fuimos más de 300 personas haciendo la película, pero los distintos departamentos se van yendo a medida que terminan su parte– nos dijimos que la historia de esta película era la historia de esta producción: somos los impresentables contra los mejores equipos del mundo. Lidiamos con todos los problemas habidos y por haber: para empezar, mi falta de experiencia en animación. Y con problemas externos, como los límites de capacidad tecnológica del país, porque es impresionante la cantidad de computadoras que se necesitan para renderizar las imágenes de una película así; y con problemas coyunturales, como las limitaciones a la importación de equipos: tuvimos 40 computadoras paradas seis meses; no era que no tuviéramos la plata, porque esto venía de España. Hasta las inundaciones, porque el estudio está en Núñez, y los cortes de luz de tres veranos, que te obligaban a salvar el trabajo cada 40 segundos. Hay un momento en el que tenés que explicar la inflación en dólares a tus productores extranjeros y lo único que podés hacer es mandarles los diarios. Pero también es cierto que el presupuesto de la película creció porque fueron creciendo nuestras expectativas y nuestras aspiraciones técnicas y nos fuimos animando. Durante la realización era difícil explicar todo esto hacia afuera; ahora es más fácil, con la película lista podemos decir: vos sabés que se puede hacer, que los problemas los agarramos nosotros. Pero hubo gente que nos decía que era imposible, que no íbamos a poder terminarla. Aunque también vino a vernos gente del mundo de la animación, como el director de El origen de los guardianes, y Simon Otto, el diseñador de los dragones de Cómo entrenar a tu dragón, y les impresionaba lo que estábamos logrando, y les interesaba mucho la libertad creativa con la que trabajamos, que es lo opuesto a Hollywood. Yo puedo decir que Metegol es una película mía, de mi filmografía."

Si durante los últimos años Campanella sostuvo –con conocimiento de causa, con varios acercamientos a los estudios por proyectos que terminaron frustrados– que el cine de Hollywood ya no tenía mayor interés para él, por lo general hace una salvedad: el cine de animación. **Toy Story 2**, dice, es no solo la más sólida de la prodigiosa trilogía de Pixar, "sino la película que más me emocionó en toda la década de los '90". No es difícil ver la afinidad en la premisa de Metegol con aquella saga: la idea de los muñequitos que cobran vida –una idea que se remonta por otro lado a **El soldadito de plomo** o inclusive **Pinocho**–. Los emparienta cierta textura "de lo imperfecto" –el plomo que se revela bajo el esmalte saltado en los viejos muñequitos del metegol– que se convierte en un elemento esencial de su vitalidad. Además, la animación digital ofrece la posibilidad de instalar la mirada en 360 grados a la altura de estos pequeños personajes y recrear convincentemente dos universos, y en este sentido una de las escenas más logradas de Metegol es un momento bastante temprano en el que la cámara se zambulle dentro del "fútbol de mesa", entre sus jugadores, siguiendo con vértigo sus jugadas, con la fluidez de un partido de carne y hueso. "En esa escena no hay un solo movimiento de metegol que no se pueda hacer en la realidad –dice el director–. Nada de lo que se ve en la película fue inventado para

la animación, ni siquiera las que parecen exageradas. Que la gente ponga foosball en YouTube: las cosas que hacen en los campeonatos mundiales de metegol son impresionantes.”

Campanella hace otra salvedad sobre la actualidad del cine de los estudios. “Me da la impresión de que en estos últimos tiempos hay una curva más interesante e impredecible, aunque todavía es solo eso, una curva. Las candidatas al Oscar de este año eran todas interesantes: **Argo, Lincoln, Django sin cadenas**. Pero falta: yo doy una clase de guión en la que muestro películas de los ’70 y todavía estamos lejos de eso. Habiendo pasado por el proceso de tratar de hacer despegar una película en Hollywood vi desde adentro que primero le cortan las uñas a la película, después los dientes, y después terminan cortándole los dedos y así terminan siendo las películas que se estrenan, aun las que empezaron como proyectos interesantes. Cuando digo que **Toy Story 2** me emocionó más que cualquier otra película de los ’90, es en serio. Me emocionó de verdad, no barato, me hizo pensar sobre mi vida... Fue una secuela pero muy bien hecha, pensada, esperaron el tiempo necesario, un crecimiento del personaje humano, para darle el anclaje emocional que se necesita. Antes yo iba al cine para emocionarme, y ahora la emoción la busco en algunas películas de animación y en la televisión. Al cine voy para pasar el rato.”

(Mariano Kairuz, 14 de julio de 2013, extraído de www.pagina12.com.ar)

Rogamos apagar los celulares
No se pueden reservar butacas